



**KEMENTERIAN RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU SOSIAL**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Program Studi : PENDIDIKAN IPS
Nama Mata Kuliah : APLIKASI KOMPUTER **Kode** : IPS6312 **Jumlah SKS** : 3
Semester : III
Mata Kuliah Prasyarat : -
Dosen Pengampu : SATRIYO WIBOWO

Deskripsi Mata Kuliah : Merupakan mata kuliah wajib bertujuan mengembangkan kompetensi mahasiswa dalam mengikuti perkembangan komputer sebagai teknologi yang penting pada masa sekarang. Mata kuliah ini secara khusus mengembangkan ketrampilan mahasiswa dalam menggunakan komputer untuk kepentingan akademis, dan pembelajaran. Lebih khusus mata kuliah mengenalkan berbagai bentuk program sederhana aplikatif yang banyak digunakan dalam dunia pembelajaran seperti pembelajaran berbasis IT (browsing, mailing, e learning, searching), dan media-media yang dapat dikembangkan

Capaian Pembelajaran (Komp Mata Kuliah) : Mahasiswa mampu mengembangkan ketrampilan mahasiswa dalam menggunakan komputer untuk kepentingan akademis, dan pembelajaran. Lebih khusus mata kuliah mengenalkan berbagai bentuk program sederhana aplikatif yang banyak digunakan dalam dunia pembelajaran seperti pembelajaran berbasis IT (browsing, mailing, e learning, searching), dan media-media yang dapat dikembangkan

1	2	3	4	5	6	7	8	9
Pertemuan Ke-	SubCapaian Pembelajaran (SubKomp)	Bahan Kajian/ Pokok Bahasan	Bentuk/ Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Bobot Penilaian (per subkomp)	Waktu
1	Pembahasan silabus dan kontrak belajar	Membahas Silabus Perkuliahan dan mengakomodasi berbagai masukan dari mahasiswa untuk memberi kemungkinan revisi terhadap pokok bahasan yang dianggap tidak penting dan masukan pokok bahasan yang dianggap penting, sesuai dengan apa yang dikemukakan dalam silabus, pada pertemuan ini dikemukakan pula tujuan, ruang lingkup, prosedur perkuliahan, penjelasan tentang tugas yang harus dilakukan mahasiswa, ujian yang harus diikuti termasuk jenis soal dan cara menyelesaikan atau menjawab pertanyaan, dan sumbe-sumber.	Ceramah dan tanya jawab		Kebenaran dan ketepatan jawaban, Kebenaran dan ketajaman analisis, dan Komunikasi yang efektif	Format tes	5%	1x50

1	Pendahuluan komputer dan fungsinya	<ul style="list-style-type: none"> Perkembangan komputer Fungsi komputer 	Ceramah dan diskusi	<ul style="list-style-type: none"> Identifikasi perkembangan komputer Identifikasi fungsi komputer 	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memahami perkembangan komputer Mampu memahami fungsi komputer 	Tanya jawab lisan		3 x 50	
2	Hardware komputer	Hardware komputer	Diskusi	Identifikasi hardware computer beserta fungsinya	Mampu memahami hardware computer beserta fungsinya	Portofolio		3x50	
3	Software Komputer	Software Komputer	Diskusi	Identifikasi software umum dan software yang digunakan untuk keperluan pembelajaran	Mengidentifikasi software secara umum dan yang digunakan untuk aktivitas pembelajaran	Portofolio			
4	Etika pemanfaatan Internet ; software, search engine, browser, E-mail.	Internet ; software, search engine, browser, E-mail.	Diskusi	Mengetahui etika pemanfaatan Internet ; software, search engine, browser, E-mail.	Mampu menggunakan Internet ; software, search engine, browser, E-mail untuk keperluan belajar.	Portofolio		3 X 50	
5 - 6	Penggunaan software Analisis butir soal dan hasil evaluasi,	Software analisis butir soal dan hasil evaluasi, statistik	Praktikum	Menggunakan software analisis butir soal dan hasil evaluasi, statistik	Mahasiswa mampu memanfaatkan software Analisis butir soal dan hasil	Portofolio		6x50	

	statistik				evaluasi, statistik, untuk keperluan pembelajaran				
7- 9	Penggunaan software Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> • Powerpoint • Lectora • Prezi 	Praktikum	Menggunakan software untuk presentasi	Mahasiswa mampu menggunakan software presentasi untuk pembelajaran	Proyek dan Unjuk kerja			9x50
10 - 13	Pengembangan media interaktif	<ul style="list-style-type: none"> • Macromedia Flash • Camtasia Studio 	Praktikum	Menggunakan Macromedia flash dan camptasia studio untuk mengembangkan media interaktif	Mahasiswa mampu mengembangkan media interaktif sederhana dengan macromedia flash dan camtasia studio	Proyek dan Unjuk kerja			
14 - 16	Pengembangan media Audio-Video	Software pengolah Audio-Video	Praktikum	Menggunakan software pengolah audio-video untuk mengembangkan media pembelajaran	Mahasiswa mampu menggunakan software pengolah audio-video untuk mengembangkan media pembelajaran	Unjuk kerja dan projek			

Penetapan Nilai Akhir:

(Bobot nilai per subkomp x 60) + (Nilai UAS x 40)

NA = -----

Catatan: aspek afektif tetap dinilai, masuk ke subkompetensi, dimunculkan dalam indikator tersendiri pada subkomp. Itu.

Referensi

David Crunke (1995). *Operating System*. New York. Mc-Graw Hill.

Diktat kuliah penggunaan Macromedia Flash.

Diktat kuliah penggunaan analisis test hasil pembelajaran.

Gordon. Davis B (1992) *Management Information System, Conceptual Foundation. Structure and Development*. Tokyo. Mc.Graw Hill Kogo Kuska, Ltd.

Williams O'ieary (1989). *Computers & Information Systems*. 2nd. Edition. The Benjamins/*Comings Publishing Company* Inc.

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIPS

Drs. Sugiharyanto, M.Si
NIP. 195903191986011001

Yogyakarta, Agustus 2015
Dosen,

Satriyo Wibowo,S.Pd
NIP. 197412192008121001